

A számítógépes bűnözés legújabb tendenciái, különös tekintettel az online közösségi tereken elkövetett visszaélésekre

Bevezetés

Napjaink büntetőjogi szabályozása több ezer évnyi emberi tapasztalat terméke, amely a minket körülvevő fizikai világ perspektíváit követi. A fizikai világ azonban már nem az emberi tevékenység egyetlen tere. A cybertér lehetőséget nyújt számunkra, hogy rengeteg olyan tevékenységet virtuálisan is kifejtessünk, amelyre a minket körülölelő világban is lehetőségünk lenne.² Az emberi tevékenység eme területén is adott a lehetőség aggályos, másokat zavaró, sértő, vagy konkrét kárt okozó magatartások tanúsítására, amely immár a különböző országok és így hazánk hatályos büntetőjogi szabályozásaiban is testet öltött.

A hagyományos értelemben vett számítógépes bűnözés alatt jellemzően olyan cselekményeket szoktak érteni, mint a különböző számítógépes adatbázisokba való illegális behatolás, kódfeltörés, hackertevékenységek, számítástechnikai hamisítás, vagy vírusok terjesztése, amelyeket a magyar Büntető Törvénykönyv is egytől-egyig büntetni rendel. Ezen cselekmények általános jellemzője, hogy csak és kizárólag számítógép segítségével elkövethetők, valamint maga a cselekmény is valamilyen másik számítógép, vagy a számítógépen tárolt adatok ellen irányul, illetve ezek felhasználásával történik. Ezekben az esetekben többek között maga a számítógépes adatbázisba való illetéktelen behatolás, bent maradás és az adatok megváltoztatása, meghamisítása minősül büntetendő cselekménynek. Az ilyen bűncselekmények védett jogi tárgya maga a számítástechnikai rendszer és az annak integritásához, biztonságos működéséhez fűződő általános érdek.³ A tipikus számítógépes bűncselekményeket - melyekről a jogszabályok is külön rendelkeznek - csak számítógéppel lehet elkövetni, ezért új törvényi tényállásokat kellett alkotni rájuk. Az ebbe a csoportba sorolható visszaéléseket *klasszikus számítógépes bűncselekményeknek* nevezhetjük.

A számítógép segítségével elkövethető visszaélések azonban ma már nem korlátozódnak önmagukban az informatikai rendszereket, vagy adatokat támadó magatartásokra. A számítógépes bűnözés másik csoportját, olyan cselekmények adják, amelyek elkövetéséhez nem feltétlenül van szükség az informatika segítségére, mégis jellemzően ilyen környezetben viszik véghez azokat. Legjellemzőbb példa talán a tiltott pornográf felvételek terjesztése, birtoklása, amely túlnyomórészt a világhálón keresztül valósul meg, vagy a személyes adatokkal visszaélések. Ezen bűncselekmények elkövetéséhez nem elengedhetetlenül szükséges az informatikai infrastruktúra, mégis - mivel legtöbbször digitalizálható információkkal történnek a visszaélések -, a digitális technológia fejlődése akarva-akaratlanul is katalizátorként hat a bűnözés eme jellemző területeire. A fenti, második csoportba sorolható visszaéléseket *modern számítógépes bűncselekményeknek* nevezhetjük.

Egy harmadik csoportba azonban még a fentieknél is sokkal különlegesebb magatartások tartoznak. Ez az úgynevezett *virtual crime*, avagy virtuális bűnözés kategóriája, amely a számítógépes szoftverek által szimulált *virtuális közösségekben* (ez legtöbb esetben internetes

¹ A szerző jogász, a Budapesti Rendőr-főkapitányság Korruptciós és Gazdasági Bűnözés Elleni Főosztály Számítógépes Bűnözés Elleni Alosztályának büntügyi előadója, a PTE Állam- és Jogtudományi Karának informatikai és kommunikációs jogi szakirányú PhD hallgatója.

² Brenner, Susan W.: Fantasy Crime. In: Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol. 11, 2008. <http://ssrn.com/abstract=1651177> [2013.05.11.]

³ Erdősy, Emil – Földvári, József – Tóth, Mihály: Magyar Büntetőjog Különös Rész. Osiris Kiadó Budapest, 2007. p. 445.

szerepjátékokat, vagy más interaktív online közösségeket jelent) történő bűnözést jelenti.⁴ A virtual crime lehet a virtuális világon belüli játékos ellen irányuló személy elleni bűncselekmény, mint például kényszerítés, zaklatás, vagy virtuális javak ellen irányuló vagyoni elleni bűncselekmény, pl.: virtuális javakra elkövetett csalás, lopás, sikkasztás, vagy a más tulajdonában lévő virtuális tárgyak jogosulatlan elpusztítása.⁵ A virtual crime olyan cselekményeket ölel fel, amelyekre nem kell új tényállásokat alkotni, hiszen egyedül az különbözteti meg a fizikai világban elkövetett bűncselekményektől (pl. egy dolog ellopásától), hogy egy másik, alternatív univerzumban követik el. A virtual crime körébe sorolható számítógépes bűnözés a visszaélések sajátos, egyedi csoportja, és teljesen eltérő tendenciákat mutat, mint az első két csoportba tartozó elkövetési magatartások.

Tanulmányomban első sorban a harmadik csoport jellemzőit kívánom bemutatni, abból a szempontból, hogy vajon lehet-e bűncselekményeket elkövetni virtuális valóságokban, szükséges-e valamilyen új szabályozás ezekre vonatkozóan, vagy lehet-e alkalmazni rájuk a jelenlegi szabályozást is.

A számítógépes környezetben elkövetett klasszikus visszaélések és azok áthelyeződése a virtuális közösségekbe

A bevezetésben említett felosztáson túl a számítógépes bűnözést differenciálhatjuk aszerint is, hogy milyen érdekeket támadnak, mi az elkövetési tárgy. E szerint személy elleni, vagyoni elleni és a gazdasággal összefüggő bűncselekményeket különböztethetünk meg. A *klasszikus számítógépes bűncselekmények* között jellemzően vagyoni és gazdasági érdekeket támadó magatartások figyelhetők meg. A *modern számítógépes bűncselekmények* már legtöbbször konkrét személyek ellen irányulnak, azonban sokszor motivációként megjelenhetnek itt is vagyoni és gazdasági érdekek. A *virtuális bűnözés* körében mind a személy, mind a vagyoni elleni visszaéléseket sűrűn dokumentálja a szakirodalom és a média.⁶ A harmadik csoportba tartozó gazdasági visszaélések egyelőre nem jellemzőek, habár elvételre találkozhatunk ilyen példákkal is.⁷

Ezek a klasszikus és modern számítógépes visszaélések jellemzően más formában jelennek meg a virtuális valóságokban. A személy elleni bűnelkövetés nem egy konkrét személy, hanem például az általa irányított avatar – és így közvetetten mégis azt irányító játékos – ellen irányul. Jellemző, hogy például az ilyen típusú kényszerítések, zaklatások annyira függnak a virtuális tértől, amiben elkövetik őket, hogy a sajátos kifejezések használata miatt a konkrét sérelem értelmezhetetlen lenne az adott környezeten kívül,⁸ azonban az sokszor mégis alkalmas az avatart irányító személy megsértésére. Egy nyilvános fórumra (pl. a játék közös chat ablaka) posztolt rágalmozó állításról első ránézésre csak adott játékos-közösség tagjai tudják, hogy az egyáltalán miért sérthet bárkit is. A vagyoni elleni bűnelkövetések olyan dolgokkal kapcsolatban történnek, amik értékkel bírnak a játékosközösség szemében, és amik gyűjtése a játék egyik alappillére, amely sokakat motivál. Ezek a virtuális vagyont alkotó virtuális tárgyak. Az online szerepjátékok virtuális piacokat szimulálnak, amelyek EDWARD

⁴ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: Virtual Crime. In: New York Law School, Law Review, 2004. pp. 1-2.

⁵ Reed, Chris: Why Must You be Mean to Me? – crime, punishment and online personality. In: Queen Mary University of London, School of Law, Legal Studies Research Paper No. 9/2009. pp. 1-5.

⁶ Brenner, Susan W.: Is There Such a Thing as „Virtual Crime”? In: California Criminal Law Review, Volume 4, June 2001. pp. 26-28.

⁷ Federal Bureau of Investigation, Intelligence Assessment: Bitcoin Virtual Currency: Unique Features Present Distinct Challenges for Detering Illicit Activity (24. April 2012) Online: <http://cryptome.org/2012/05/fbi-bitcoin.pdf> [2013.05.05]. p. 7.

⁸ Yee, Nicholas: The Psychology of Massively Multi-User Online Role Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In: Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments. London, Springer-Verlag. 2006. p. 198.

CASTRONOVA kutatásai szerint tényleges hatással rendelkeznek a való-világbeli gazdaságra is.⁹ Ahány játékszoftver, annyi virtuális világ, és megannyi virtuális tárgy, amelyekkel a felhasználók rendelkezhetnek, legyen szó akár a Second Life¹⁰ virtuális világában megvásárolható ingatlanról, vagy a World of Warcraft¹¹ világában megszerezhető varázskardokról. A tárgyakkal való kereskedés működteti ezeket a sajátos gazdaságokat.

MATTHEW WILIAMS felosztása szerint a virtuális közösségeket érintő visszaéléseket három csoportra bonthatjuk: „*kiberbűncselekmények*”, „*kiberdevianciák*” és „*kibersértések*”.¹² A kiberbűncselekmények körébe tartozó magatartásokat a valódi világ törvényei is büntetni rendelik. A kiberdevianciák olyan eseteket ölelnek fel, amikor a közösség szerint egyértelműen nem kívánatos valamelyik tag viselkedése, azonban nem értékeli azt büntetendő, külső hatósági beavatkozást megkívánó cselekménynek. Az online közösség moderátorai ilyenkor általában figyelmeztetik az érintettet, súlyosabb esetben kitiltják a közösségből. A kibersértések körébe ezzel szemben olyan eseteket sorolhatunk, ahol az online közösség egyik tagját éri valamilyen sértés, sérülés vagy kár, azonban a közösség részéről egyelőre nem egyértelmű, hogy a cselekedet általános normákat sért és emiatt kriminalizálni, vagy tiltani kellene.

A legtöbb esetben sajnos rendkívül nehéz megállapítani, hogy a fenti Williams-féle hármas felosztás szerint kiberdevianciának, vagy kibersértésnek tűnő esetek bűncselekmény elkövetésének gyanúját is keltik-e.¹³ A jobb megértés érdekében a következő pontokban áttekintjük a virtuális közösségek általános jellemzőit, illetve ezekhez fűződő konkrét elkövetői magatartásokat.

A virtuális közösség fogalma és szintjei

A virtuális valóságban létrejött közösségek alapfeltétele a hálózatokon keresztül kommunikáló számítástechnikai rendszerek összessége. Mai formájukban a virtuális közösségeket az internet keltette életre.

A virtuális valóság kifejezés irodalmi eredetű, és mint ilyen metaforikus jelentések kapcsolhatóak hozzá. Az internet korai terjedésének időszakában (1990-es évek eleje) a térben egymástól távol lévő emberek gyors érintkezési felületet kínáló közege lett, amellyel kapcsolatban a valódi társadalomban már megtanult, rögzült viselkedési modellek fellazulása jellemző.¹⁴

Az informatika történetének legutóbbi fejezeteit az felhasználók egyéniségének a virtuális térbe történő betörése határozta meg. A XXI. századra a számítástechnika és az Internet olyan fejlettségi fokot ért el, hogy a kiadott szoftverek képesek teljes virtuális világokat modellezni, legyen szó akár a körülöttünk lévő valós világ digitális leképezéséről,¹⁵ akár teljesen önálló, az emberi fantázia által teremtett világokról. Századunk hajnalán a programozó technika már kellően előrehaladott, hogy az általa teremtett virtuális környezetet a nyilvánosság számára is képes legyen megnyitni, így létrehozva olyan világokat, amikben egyszerre akár több százezer felhasználó egymással közvetlenül, valós időben érintkezhet, és alakíthatja az őket körülvevő programozott környezet történéseit.

⁹ Castronova, Edward: On Virtual Economies <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> [2013.05.05.]

¹⁰ <http://secondlife.com/> [2013.05.05.]

¹¹ <http://www.worldofwarcraft.hu/> [2013.05.05.]

¹² Williams, Matthew: Virtually Criminal. Crime, Deviance and Regulation Online. Routledge ISBN 978-0-415-36404-1 London and New York, 2006.

¹³ Parti, Katalin: Actual Policing in Virtual Reality – A cause of moral panic or a justified need? In: Ja Jin Kim (szerk.): Virtual Reality. InTech ISBN 978-953-307-518-1 pp. 2-4.

¹⁴ Parti, Katalin: Devianciák a virtuális valóságban, avagy a virtuális közösségek személyiségformáló ereje. In: Infokommunikáció és jog 2007/2. szám. HVG Orac Kiadó, p. 57.

¹⁵ http://hvg.hu/tudomany/20130423_Elindult_a_magyar_Google_Street_View [2013.05.05.]

JONATHAN BISHOP meghatározása szerint a virtuális világ olyan online közösség, melynek tere számítógép által szimulált környezet, ahol a felhasználók egymással kommunikálhatnak, valamint használhatnak és készíthetnek virtuális tárgyakat.¹⁶ Ezekben a világokban egyszerre akár több százezer felhasználó egymással közvetlenül, valós időben érintkezhet és alakíthatja az őket körülvevő programozott környezet történéseit. Az ilyen programokat hivatalos elnevezéssel MMORPG-nek (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – „nagyon sok-szereplős online szerepjáték”) hívjuk. Olyan szoftverek tartoznak ide, mint a népszerű World of Warcraft, a Second Life, a Lineage II,¹⁷ az Eve Online,¹⁸ vagy akár az ingyenes Farmville¹⁹ is.

Témánk szempontjából a virtuális közösségek három eltérő szintje között tehetünk különbséget. Az első szint egyidős magával az internet megjelenésével, amely kapcsán lehetőségünk nyílt a különböző számítástechnikai eszközök hálózatok segítségével történő összekötésével a valós idejű kommunikációra. Ez a szint jelenik meg szemeink előtt, amikor a világhálón keresztül chatelünk barátainkkal, ismerőseinkkel, vagy éppen videótelefonálunk másokkal, olyan szoftverek segítségével, mint a Skype, vagy a Teamspeak. Ezen a szinten az emberi kommunikáció virtualizációjának lehetünk szemtanúi: a határok elmosódnak, az emberi személyiség elkezd kilépni a fizikai korlátok mögül. A különböző chat-szobákban, fórumokon, e-mailes levelezőlistákon keresztül az egyes személyek információkat osztanak meg egymással, élményeket, vagy történeteket mesélnek a másoknak. Tehetik ezt akár saját nevükön, vagy valamilyen választott álnéven is, levetkőzve így a fizikai világban megjelenő személyüket, átadva a helyét az önkép egy más fajta kiteljesedésének. A személyiség virtualizációja itt még nem teljes, hiszen az említett szoftverek csupán kommunikációt segítő eszközökként funkcionálnak – akár egy hagyományos telefon - és nem mosódik még el a fizikai és az alternatív valóság határvonala.

A második szint a bevezetőben is említett virtuális valóságok szintje. Az ilyen program népszerű típusát képviselik az MMORPG-k is. Ez az online szórakozási forma egyre népszerűbb a világban, főleg a fiatalabb generációk körében, akik a valóság, és az embert körülölelő környezet fogalmát e virtuális birodalmakon keresztül egy új, eddig ismeretlen szintre emelték. Egy ilyen világ, akkor is továbbél, ha épp adott személy kilép belőle, hiszen a szerverei napi 24 órában működnek, hogy kiszolgálják a többi felhasználót, és ezzel folyamatosan fejlődik tovább, akkor is, ha valaki épp nem vesz benne részt.²⁰ Az egyes felhasználók lehetőséget kapnak arra, hogy számítógépes grafika által megjelenített kettő, vagy három-dimenziós avatart irányítva lépjenek be egy második valóság kapujába. Az avatar nem más, mint a játékos játékbeli megtestesülése. Ezen a szinten a virtuális egyéniség konkretizálódik, profán módon antropomorfizálódik. A gép előtt ülő ember irányítja a digitális – tehát valójában élettelen, önálló léttel nem bíró - testet öltött képmást a képernyőn, amely így a személyiségének megtestesítője lesz az alternatív világban.

A harmadik szint a különböző virtuális világok közötti átjárhatóság megteremtése, amely végső soron egy átfogó, a fizikai világ alternatívájára létrejött teret jelent, a számítógépeket összekötő hálózat azon részét, ahol a digitális képmásaikat irányító emberek alakítják megannyi alternatív univerzum hétköznapijait. A virtuális valóságokat összekötő háló visszacsatolást is egyben az első szint felé, ahol a számítógépes hálózatok különféle csatornáit felhasználva kommunikálnak az emberek egymással. A harmadik szinten a kommunikáció

¹⁶ Bishop, Jonathan: Enhancing the understanding of genres of web-based communities: The role of the ecological cognition framework. In: International Journal of Web-Based Communities, 5(1), pp. 4-17, 2009.

¹⁷ www.lineage2.com [2013.05.05.]

¹⁸ www.eveonline.com [2013.05.05.]

¹⁹ www.facebook.com/FarmVille2 [2013.05.05.]

²⁰ Eszter, Dániel: Fantázia vagy Valóság: Virtuális Világok Szerzői Jogi Problémái. In: Infokommunikáció és Jog 2011/3. p. 88.

azonban csupán az egyik része az átfogó valóságnak. Elsőre talán azt is gondolhatjuk, hogy ez a legfelsőbb szint tulajdonképpen maga az internet. Ez azonban csak részben igaz. Az internet azon részét tekinthetjük inkább a virtuális világok átfogó szintjének, ahol a felhasználók szerepet játszanak és alternatív univerzumokhoz kapcsolódnak. Az aktív szerepjátékosok hajlamosak arra, hogy több virtuális világot is kipróbáljanak, akár párhuzamosan több valóságban is jelen legyenek. Az általuk a különböző világokban megszemélyesített avatárok külső jegyei, és a játéktílus viszont sokszor hasonlóságot mutat. A virtuális valóságok közötti átjárhatóság irányába olyan kezdeményezések mutatnak, mint például a játékkiadó cégek által megteremtett közösségi terek a számítógépes játékosok részére (pl.: *Battle.net*, *Steam*),²¹ vagy az egységes virtuális fizetőeszközök megteremtése (pl.: *Facebook-credit*),²² amiket használva a különböző világok szereplői egységes elszámolási rendszer szerint kereskedhetnek egymás között.

A virtuális valóságok általános jellemzői és rövid történetük

Az olyan online közösségi terek fejlődésével, mint például a YouTube, Facebook vagy a már említett szerepjátékok, a felhasználók számára lehetővé vált, hogy teljesen más módon viselkedjenek egymással, mint ahogy azt a fizikai világban tennék. Az internet lehetőséget teremt arra, hogy a felhasználók olyan online személyiséget hozzanak létre, melynek segítségével olyan viselkedést tanúsíthatnak, amit lehet, hogy sosem tennének meg az igazi világban. NICHOLAS YEE kutatásai szerint, az online szerepjátékosok hetente átlagosan 23 órát töltenek el a játékkörnyezetben, és ezen emberek egy negyedének a legjobb és legrosszabb heti élményei is online történtek.²³ Néhány felhasználó online személyisége talán sokkal előbb, izgalmasabb is ezek alapján, mint valós énjük.

A cyberteret az emberek eszközként használják. A cybertéren keresztül kommunikálhatunk másokkal a Föld bármelyik pontjáról, valamint ellát minket hírekkel, reklámokkal és szórakozással. A legtöbben arra használják fel, hogy az életük színvonalát növeljék, a kommunikációt hatékonyabbá és gyorsabbá tegyék.

Vannak azonban olyanok is, akik nem csak eszközként használják, hanem birtokba is veszik a cyberteret. Életük egy részét átviszik az itt található virtuális valóságba és online személyiséget alakítanak ki. FEHÉR KATALIN szerint a virtuális valóság a technikai fejlődés előrehaladtával, egy olyan csúcstechnológiába integrált interaktív médiummá vált, amely feltételezi a más világokba való, felfoghatatlan mértékű belemerülést. Ez által olyan belefeledkezést és a párhuzamosan zajló realitásról való elfeledkezést, amely megszünteti a közvetítettség tudatát, azaz a befogadástartam (ön)kontrollját és automatikus kikapcsolás nélkül a személy nem érzékeli többé azt, hogy maga is a médiumban van benne.²⁴ A virtuális valóságokban résztvevő személyiségek tehát kolonizálják a cyberteret. Ennek a kolonizációnak a története alig pár évtizeddel ezelőttre nyúlik vissza, melyet az alábbiakban tekintünk át.

Az első virtuális valóságok az 1970-es évek végén jelentek meg. Ezek szöveges alapú online szerepjátékok voltak, melyeket MUD-oknak („Multi User Dungeon” – „több felhasználós labirintus”) nevezték.²⁵ A MUD virtuális szobák összessége. Minden szoba másként berendezett, más-más fantáziánévvel és alakokkal. A karaktereket a belepő személyek öltik

²¹ <http://eu.battle.net/en/> [2013.05.05.]

²² <https://www.facebook.com/credits/> [2013.05.05.]

²³ Yee, Nicholas: *The Psychology of...* pp. 196-198.

²⁴ Fehér, Katalin: A virtuális valóság elmélete és gyakorlata. In: *Médiakutató*, 2003 nyár. Online: http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_02_nyar/06_virtualis_valosag/02.html [2013.03.24.]

²⁵ Lastowka, Greg: *Virtual Justice – The New Laws of Online Worlds*. Yale University Press, 2010, ISBN: 9780300141207, pp. 39.-41.

magukra, tetszés szerint. A MUD az ablak-metaforával írható le leginkább, ahol minden egyes szoba más-más ablak a külvilágra. A szereplők minden egyes szobában más ablakon keresztül nézik a világot. Egy személy több ablakban is jelen lehet, különböző személyként is. A szereplők elbeszélése szerint a MUD olyan, mint egy forgatókönyv, egy utcai színház, egy improvizációs színpad, vagy a *commedia dell'arte*.²⁶ A MUD-ok általában a kortárs irodalomban is népszerű *fantasy* stílusú környezetben játszódtak, melyet törpék, tündék, goblinok, vagy más az északi és germán népek mitológiájából ismert meselények népesítettek be. A játékosoknak fel kellett venniük valamilyen karakter szerepét, mint mágus, harcos, tolvaj, íjász stb., hogy ezeket irányítva különleges képességekre tegyenek szert a játék folyamán. A cél szörnyekre való vadászat, küldetések teljesítése, történetmesélés és a választott karakter fejlesztése. A MUD-okat zárt számítógépes hálózatokon játszották a felhasználók, akik egymásnak küldött szöveges üzeneteken keresztül barangolták be a világot.

A virtuális világok fejlődésében a következő lépcsőfokot a MOO-k („MUD Object Oriented” – „tárgy-orientált több felhasználós labirintus”) megjelenése jelentette az 1990-es évek elején. Az új típust JAMES ASPNES találta ki, akinek célja egy olyan online szerepjáték kifejlesztése volt, amelyben a játékosok a lineáris, előre megtervezett MUD-okkal ellentétben, saját maguk készíthettek tárgyakat, tervezhettek új helyszíneket és hozzájuk küldetéseket. Minden egyes játékos, aki belépett egy ilyen virtuális világba, képes volt arra, hogy saját maga tervezzen tárgyakat, helyszíneket, és hozzájuk kapcsolódó feladatokat, mely fejlesztés szakított az eddigi lineáris játékmennel, hiszen immár a felhasználók szerkeszthették a virtuális környezetet. Több ezer új helyszín és használati tárgy jött létre, mely kitágította a virtuális világokat, amelyekben egyszerre akár több százan is barangolhattak egyszerre.²⁷ A MOO-k népszerűek voltak, de a szöveges alapú megjelenítés miatt hamar kivesztek a köztudatból, mikor a számítógépek grafikus fejlődésével szinkronban eljött a következő fejlődési fázisnak tekinthető MMORPG-k ideje.

Az MMORPG-k az internet elterjedésével szinkronban, az 1990-es évek végén robbantak be a köztudatba. A szöveges alappal ellentétben először két-, majd három-dimenziós grafika által megjelenített virtuális világokban kalandozhattak egymással a felhasználók, immár teljesen valós időben, az interneten keresztül.²⁸ A műfaj úttörője az 1997-ben megjelent Ultima Online volt, mely a mai napig elérhető a világhálón.²⁹ Mivel az online játék azóta óriási üzletággá nőtte ki magát, ma már szinte minden népszerűbb szerepjáték csak úgy játszható, ha a felhasználók havi díjat fizetnek a fejlesztőcégnek a játék használatáért cserébe.

Az online közösségekben véghezvitt személy elleni bűncselekmények jellemzői

A fentiekben kifejtettek mintájára létrejött online közösségekben a felhasználók szabadon kommunikálhatnak, de akár kereskedhetnek, harcolhatnak egymással, egy teljesen virtuális gazdaságot és tömegkommunikációs interaktív rendszert teremtve. Ha az online játékokat vesszük alapul, elmondható, hogy azok általában a játékos kontra környezet (player vs. environment, rövidítve: pve) módra épülnek, amelyben a cél általában erős virtuális szörnyek eltevése láb alól, majd a rejtett kincs bezsákmányolása. A vadászat legtöbbször szervezett csapatmunkát és több órás gyakorlást kíván meg a csapatok részéről. Ezen felül azonban jó néhány program támogatja az ún. játékos kontra játékos (player vs. player, rövidítve: pvp) játékmódot, amely során a felhasználóknak lehetőségük nyílik tudásuk kipróbálására a másik

²⁶ Parti, Katalin: Az eladók már rég hazamentek. A büntetőjog, mint az online pornográfia szabályozásának eszköze, 2008., p. 21. http://doktori-iskola.ajk.pte.hu/files/tiny_mce/File/Archiv/Parti_PhD.pdf [2013.04.06.]

²⁷ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: The Laws of Virtual Worlds. In: Public Law and Legal Theory Research Papers, University of Pennsylvania Law School, 2003. <http://ssrn.com/abstract=402860> [2013.05.05.]

²⁸ Ibid. pp. 44.-48.

²⁹ <http://www.uo.com/> [2013.05.05.]

ellen. Az avatarok irányítói ilyenkor gyakorlatilag élet-halál harcot vívnak egymás ellen. Ez a fajta játéktípus természetesen alkalmatlan lenne bármilyen büntetőjogilag értékelt cselekmény megállapítására, hiszen az teljes mértékben a játék részének tekinthető, amivel a felhasználók is tisztában vannak.³⁰

Az első dokumentált személy elleni virtuális bűncselekményt a Lambda MOO elnevezésű szöveges alapú online szerepjátékban követték el, még a virtuális világok térhódításának hajnalán, a '90-es évek elején. Ennek a játéknak a grafikus megjelenítése még nagyrészt szöveges alapon működött, a játékosok avatarjai pedig az egymásnak küldött üzenetek segítségével vitték előre a cselekmény vonalát. Az ebben a világban elkövetett nemi erőszakról JULIAN DIBBELL számolt be 1993-ban. A történetet leíró blogbejegyzés a mai napig elérhető az interneten:

„Azt suttogják, hogy aznap éjjel megerőszakolta őket. Olyan aranyos kis játék babák segítségével tette, amelyek az ő képükre voltak formálva és azzal az erővel voltak felruházva, hogy azt tegye a tárgyon keresztül velük, amit csak akar. Azt is beszélnek, hogy a babával arra kényszerített őket, hogy akaratuk ellenére közösjenek vele, egymással és mindenféle gusztustalan dolgokat tegyenek a saját testükkel. Nos, annak ellenére, hogy én nem voltam ott velük azon az éjjelen, elhiszem, hogy amit mondanak, igaz, hiszen ott történt mindez a nappaliban, a kandalló előtt, a közös második otthonunkban, melyben már jó ideje együtt élünk, a Lambda MOO internetes szerepjátékban.”³¹

A nemi erőszak elkövetője egy Mr. Bungle néven játszó játékos volt, aki offenzív, erőszakos üzenetein, játékbeli cselekedetein keresztül „erőszakolta meg” több másik játékos avatarját a játékkörnyezetben. A cselekményt egy virtuális tárgy, egy ún. voodoo baba segítségével követte el, ami alkalmas volt arra, hogy irányítsa vele mások játékbeli viselkedését. A játékszabályok alapján a többi szereplő nem tehetett semmit az ellen, amit Mr. Bungle a játékban velük művelt. Ez a cselekmény természetesen alkalmatlan lenne a felhasználó büntetőjogi felelősségének megállapítására (erőszakos közösjelésért legalábbis), viszont ezen keresztül már körvonalazódik, hogy milyen is lehet egy virtuális bűncselekmény. SUSAN BRENNER³² azt a következtetést vonta le a fenti eset alapján, hogy a virtuális bűncselekmények a fizikai világban is elkövethető bűncselekmények alternatíváiként jelennek meg, tehát nincs szükség új törvényi tényállások megalkotására. A klasszikus büntetőjog a fizikai világ perspektíváit követi, de nem nehéz e tényállásokat a digitális környezetbe helyezni, hogyha azt is egyfajta alternatív fizikai valóságnak fogjuk fel és éljük meg.

A problémát azonban tovább árnyalja – ahogy azt maga DIBBELL is megkérdőjelezte cikkében –, hogy a nemi erőszak elkövetője és sértettje egyáltalán komolyan vették-e magát a cselekményt, vagy azt is csak a játék részének, egyfajta sajátos „szórakozásnak” tekintették, mivel ezt adott környezetben nem lehet egyértelműen megállapítani. Ezek alapján pedig értelmetlen lenne analógiát felállítani egy brutális nemi erőszak és annak elmesélése, eljátszása közé.

Pár nappal később azonban olyan dolgok történtek, melyek tudatában már nem merült fel kétség arra vonatkozólag, hogy valóban sérelmet szenvedtek-e az áldozatok. A két sértett a Moondreamer és Axu néven játszó felhasználók voltak, mindketten hölgyek a való életben. A játék közös csatornájára posztolt három egyszerű mondat újraértelmezte az esetet:

„Szeretném indítványozni, hogy Mr. Bungle-t varázsolják békává, mivel megerőszakolta Moondreamert és engem. Még egyikőnk sem kért ilyet soha, és napokig őrlődtünk rajta. Nagyon megsértett mindkettőnket.”

³⁰ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: Virtual Crime. p. 5.

³¹ Dibbell, Julian: A Rape in Cyberspace. In: Village Voice, 1993. december 21., <http://www.juliandibbell.com/articles/a-rape-in-cyberspace/> [2013. 05. 11.]

³² Brenner, Susan W.: Is There Such a Thing as „Virtual Crime”? pp. 101-102.

Egy kívülálló talán soha sem jönne rá, hogy ez a kérdés Mr. Bungle halálos ítéletével volt egyenlő. A békává változtatás parancsával (tloading), a játékot üzemeltetők ugyanis nem csak átváltoztatják a kérdéses avatárt, hanem végérvényesen is tiltják a játékból, annak profiljával együtt, amihez többet soha sem férhet hozzá a tulajdonosa.³³

Erőszakos közösülés volt-e az ominózus eset? Természetesen nem, hiszen ez a törvényi tényállás nem valósulhat meg a fizikai világon kívül. Alkalmas volt-e arra az eset, hogy lelki, pszichés szempontból sérülést okozzon a sértetteknek? Mint láttuk, ez megállhatja a helyét.

BART J. V. KEUPINK három kategóriát állít fel arra vonatkozólag, hogy mikor nem lehet a büntetőjogot alkalmazni bizonyos ellenséges magatartásoknál a virtuális térben.³⁴ Ezek a következők:

- a. Nem közvetlenül emberi magatartás valósítja meg;
- b. Nincs valódi kár;
- c. A cselekmények a játék részének tekinthetők.

A fent ismertetett nemi erőszak esetében ez a hármas felosztás megállja a helyét, ezért felesleges a büntetőjog területére terelni a problémát, feltéve, ha mint erőszakos közösülést vizsgáljuk. A magatartást a felhasználó a Mr. Bungle nevű avatar szerepébe bújva valósította meg, nem szenvedett senki kárt, ráadásul csak a játék részeként történt az eset. A virtuális nemi erőszak egy morbid történet, amely a mesélő játékos fejéből pattant ki, és nem egyéb. Láttuk viszont, hogy ez a kis történet olyan lelki sebeket okozott a résztvevőknek, hogy soha többet nem akarják a közelükben tudni, annak kiötlőjét. Ha a játékban lejátszódott jelenetet, nem lehet erőszakos közösülésként értékelni, ez még nem jelenti azt, hogy feltétlenül szemet kell hunynunk felette. A cselekmény értékelhető akár kényszerítésként is. Eltekintve a büntetőjogi szabályozástól, polgári jogi nem vagyoni kárfelelősséget is megalapozhat az eset.

Van-e azonban értelme tovább foglalkozni az ilyen és hasonló esetekkel, ha a kérdéses elkövető már megkapta érte a méltó büntetését azoktól, akik erre a legalkalmasabbak? A különböző virtuális tereknek egytől egyig megvannak az üzemeltetőik. Ezek legtöbbször a játékot készítő cégek, amelyek lehetővé teszik, hogy az interneten keresztül csatlakozhassunk egy virtuális világhoz.

Mint láttuk, Mr. Bungle esetében a Lambda MUD üzemeltetőitől kértek elégtételt a sértettek, amit minden bizonnyal meg is kaptak. A legtöbb játék licenc-szerződésébe ugyanis beleírják, hogy az üzemeltetőknek joguk van kitiltani az olyan játékosokat, akik nem rendeltetésszerű módon, vagy másokat sértve játszanak. Ebben az esetben pedig ez lehet a legjobb, legobjektívebb megoldás. Felesleges hatósági útra terelni a problémát, mikor a legjobb megoldás magában a játékban rejlik.

A számítógépes környezetben elkövetett vagyon elleni bűncselekmények a virtuális közösségekben

Az anyagi kár okozására alkalmas klasszikus értelem vett számítógépes környezetben elkövetett bűncselekmények a különböző számítástechnikai rendszerekben tárolt adatok jogosulatlan módosításában, törlésében vagy a rendszer működésének akadályozásában öltenek testet. A 2013. július 1-től Magyarországon hatályba lépő új Büntető Törvénykönyv (2012. C. törvény) a korábbi szabályozáshoz képest nem egyben, hanem két külön tényállás megalkotásával tárgyalja az általában jogosulatlan behatolásokkal, adatmanipulációkkal elkövetett informatikai visszaéléseket.

³³ Kerr, Orin S.: The Problem of Perspective in Internet Law. In: Georgetown Law Journal, Vol. 91, February 2003. <http://ssrn.com/abstract=310020> [2013.05.11.]

³⁴ Keupink, Bart J. V.: Virtual Criminal Law in Boundless New Environments. In: International Journal Technology Transfer and Commercialisation, Vol. 6, Nos. 2/3/4, pp. 163.-165. <http://ssrn.com/abstract=1418492> [2013.05.10.]

A törvény 375. §-ában szabályozott *információs rendszer felhasználásával elkövetett csalás* bűncselekményét az a személy követi el, aki jogtalan haszonszerzés végett információs rendszerbe adatot bevisz, az abban kezelt adatot megváltoztatja, törli, vagy hozzáférhetetlenné teszi, illetve egyéb művelet végzésével az információs rendszer működését befolyásolja, és ezzel kárt okoz. A törvény a fenti elkövetési magatartást a vagyon elleni bűncselekmények között tárgyalja.

Az új Büntető Törvénykönyv külön tényállást szentel a kimutatható anyagi kárt nem okozó *információs rendszer vagy adat megsértése* elnevezésű bűncselekménynek. A bűncselekményt az követi el, aki információs rendszerbe az információs rendszer védelmét biztosító technikai intézkedés megsértésével vagy kijátszásával jogosulatlanul belép, vagy a belépési jogosultsága kereteit túllépve vagy azt megsértve bent marad, vagy aki az információs rendszer működését jogosulatlanul vagy jogosultsága kereteit megsértve akadályozza, továbbá aki információs rendszerben lévő adatot jogosulatlanul vagy jogosultsága kereteit megsértve megváltoztat, töröl vagy hozzáférhetetlenné tesz.

Korábban a törvény a fenti két bűncselekménytípust egységes tényállásban tárgyalta, a régi Büntető Törvénykönyvről szóló 1978. évi IV. törvény 300/C. §-ában számítástechnikai rendszer és adatok elleni bűncselekmény elnevezéssel.

A fenti informatikai bűncselekmények jogi tárgya a számítástechnikai rendszerek rendeltetésszerű működéséhez, valamint a rendszerekben tárolt, kezelt, feldolgozott és azok által továbbított adatok integritásához, hitelességéhez és védelméhez fűződő társadalmi érdek. Az elkövetési tárgy az információs rendszer és az ebben tárolt adatok.³⁵

A fentiek kapcsán fontos megjegyezni, hogy az információs rendszereket érintő bűncselekményeknél az elkövetés helye az a helyszín, ahol az elkövető a bűncselekmény elkövetésének idejében tartózkodott, és ahonnan a jogosulatlan hozzáférésre, adatok megváltoztatására, működés akadályozására irányuló parancsot – akár távoli eléréssel – a rendszernek kiadta. Helytelen az az álláspont, amely szerint a bűncselekmény elkövetésének helye a visszaélésben érintett adatok, tehát az érintett számítástechnikai rendszer fizikai helye. Ez a feltételezés abból fakadhat, hogy a visszaéléssel érintett rendszerben (pl. egy szervergép) vannak tárolva az adatok, amikre tekintettel a bűncselekményt elkövetik, az adatok megváltozása végső soron itt következik be. Az informatika sajátossága, hogy egy számítógépes rendszerhez akár távolról, a Föld másik pontjáról is hozzá lehet férni. A Büntető Törvénykönyvben szabályozott bűncselekmények azonban nem önmagukban az adatok *megváltozását*, hanem azok *megváltoztatását*, tehát minden esetben egy emberi magatartást rendelnek büntetni. Az adatmanipuláció, jogosulatlan belépés, vagy a rendszer működésének akadályozása kizárólag személyes behatásra történhet. A büntetni rendelt emberi magatartás tehát a jogosulatlan belépést, adatok megváltoztatását, törlését tartalmazó parancs kiadása, ami ott valósul meg, ahol az elkövető éppen fizikailag tartózkodik, ahol a számítógép előtt ül.

Az online közösségekben is előfordulhatnak olyan esetek, amikor a közösség valamelyik tagjának sérülnek a vagyoni érdekei oly módon, hogy azzal kapcsolatban felmerülhet akár a bűncselekmény elkövetésének gyanúja is. A virtuális közösségekben a vagyont károsító bűncselekményeket olyan dolgok ellen követik el, amik értékkel bírhatnak például egy játékos-közösség szemében. Ez pedig nem más, mint a virtuális vagyon, ami nem azonos a vagyonról alkotott klasszikus, a polgári jog által is definiált fogalommal.

Az online szerepjátékok virtuális piacokat szimulálnak, amelyek EDWARD CASTRONOVA kutatásai szerint tényleges hatással rendelkeznek a való-világbeli gazdaságra is.³⁶ Ahány játékszoftver, annyi virtuális világ, és megannyi virtuális tárgy, mellyel a felhasználók

³⁵ Erdősy, Emil – Földvári, József – Tóth, Mihály: op. cit. p. 446.

³⁶ Castronova, Edward: op. cit.

rendelkezhetnek, legyen szó akár a Second Life virtuális világában megvásárolható ingatlanról, vagy a World of Warcraft világában megszerezhető varázskardokról.

A virtuális vagyontárgyakkal történt visszaéléseket - főleg olyan távol-keleti országokban, mint Kína, Japán és Dél-Korea - sűrűn dokumentálja a média. Klasszikus példa erre az eset, amikor egy japán férfi visszaélt egy olyan játékosársának bizalmával, aki megadta neki belépési jelszavát. Az elkövető belépett az eredeti tulajdonos avatarjával az általuk játszott szerepjátékba, majd 50.000 japán yenért eladta a karakter tulajdonában lévő házat- és az abban található minden ingóságot egy harmadik játékosnak.³⁷ Ebben az esetben bűncselekmény tényállása valóban megvalósult, hiszen az avatart, és rajta keresztül annak tulajdonosát meglopták, majd valódi pénzért továbbadták annak virtuális vagyontárgyait. Visszatérve KEUPINK hármass felosztására, ekkor a magatartás tehát emberi volt, hiszen a tolvaj anyagi haszonszerzés végett tört be, továbbá anyagi kára keletkezett a sértettnek, és a cselekmény túllépett a játék keretein a másik játékos profiljába való „betöréssel”, mivel ez már nem tekinthető a játék részének.³⁸

Ha a fenti esetet a hatályos magyar jogi szabályozás alapján próbáljuk meg vizsgálni először is célszerű kettéválasztani a jogosulatlan belépés tényét, illetve a virtuális vagyontárgy jogtalan eladását. A magatartás, amely szerint egy felhasználó illetéktelen belépést eszközölt a másik online profiljába önmagában alkalmas a Btk. információs rendszer vagy adat megsértése bűncselekmény megállapítására. Itt maga a jogosulatlan belépés tényállásszerű, a fenti esetben azonban ez nem áll fent, mivel a belépő játékos a másik bejegyzésével tudott belépni annak profiljába.

A belépéstől külön kell tehát választani a virtuális vagyontárgy eladását, amihez annak eredeti tulajdonosa viszont már nem járult hozzá. Ettől a fordulattól kezdve a magatartás már nem a Btk. 423. § szerinti információs rendszer vagy adat megsértése, hanem a 375. §-ba ütköző információs rendszer felhasználásával elkövetett csalás szerint minősül. A „tolvaj” ugyanis jogtalan haszonszerzés végett változtatta meg a játékszoftvert kiszolgáló szerver adatbázisát, azzal, hogy eladta a virtuális házat pénzért egy másik felhasználónak. Megjegyzendő, hogy a fenti eset is kiválóan szemlélteti, hogy miért nem szerencsés a különös törvényi tényállás elnevezésében a *csalás* kifejezés használata. A fenti esetben tévedésbe ejtés nem történt – amely a csalás alapeleme -, az elkövető magatartása inkább sikkasztáshoz hasonlatos, mivel gyakorlatilag a rábízott idegen adattal rendelkezett sajátjaként, azt eladta és az eredeti tulajdonosnak ebből származott kára. Szerencsésebb volna az ilyen és hasonló esetek miatt a bűncselekmény *információs rendszer felhasználásával elkövetett szándékos károkozásként* való elnevezése.

A virtuális tárgyak adásvétele felvet továbbá számos magánjogi dogmatikai kérdést is. Az egyik legfőbb, hogy vajon a felhasználók rendelkezhetnek-e dolog módjára ezekkel sajátjukként, annak ellenére, hogy azok olyan digitális adatok, amelyek csupán egy szoftver forráskódjának részei. A probléma kifejtése túlmutat jelen tanulmány keretein, azzal bővebben egy korábbi írásomban foglalkoztam.³⁹

Griefing és vandalizmus

MATTHEW WILLIAMS a személy és vagyon elleni bűncselekményektől eltérő csoportba sorol egy harmadik elkövetési lehetőséget a virtuális térben kifejtett visszaélések közül. Az online

³⁷ <http://www.slashdot.org/articles/03/02/14/0523248.shtml?tid=127> [2013.05.10.]

³⁸ Eszteri, Dániel: Virtual Crime: Bűnözés egy alternatív valóságban. In: Infokommunikáció és Jog 2011/6. HVG Orac. p. 206.

³⁹ Eszteri, Dániel: Fantázia vagy Valóság? pp. 88-94.

vandalizmust azokra a magatartásokra érti, amelyek nem sorolhatóak tisztán a személyek elleni, vagy tisztán a vagyon elleni cselekmények körébe.⁴⁰

Az online vandalizmus alatt hétköznapiabb értelemben a számítógépes bűnözés azon körét értjük, amikor bizonyos cégek, személyek, vagy állami szervek, kormányok weboldalait teszik elérhetetlenné, vagy akadályozzák ezek működését informatikai támadásokkal. Ennek a legkifinomultabb elkövetési módszere az úgy nevezett DDoS támadás (Distributed Denial Of Service Attack – elosztott szolgáltatás megtagadással járó támadás) alkalmazása, amely során egy meghatározott alkalmazás, operációs rendszer ismert gyengeségeit, vagy valamilyen speciális protokoll tulajdonságait (gyengéit) támadják meg.⁴¹ Lényege az, hogy egy automatizált számítógépes alkalmazás felkutatja az internetre kapcsolódó, sebezhető (pl. tűzfallal és/vagy vírusirtóval nem védett) számítógépeket. Ez legtöbbször abban merül ki, hogy a káros alkalmazás kényszerűen e-mailekben (spamek), vagy fertőzött weboldalakon található hivatkozásokon keresztül terjed, amelyekre az óvatlan felhasználók kattintanak. Az alkalmazás a célgépen feltelepít egy rejtett támadóprogramot, amittől a fertőzött gép ún. *zombivá* alakul. A zombi gépek távolról vezérelhetők a támadást véghezvivő számítógépéről, a *mester* gépről. Ha elég gépet fertőzött meg a támadóprogrammal, akkor a mester állomás jelt ad a zombiknak, hogy kezdjék meg a támadást a kiszemelt célpont vagy célpontok ellen. Az így kialakult zombihálózatot a szakirodalom *botnetnek* nevezi.⁴² A botnet gépei egyenként kisméretű, de összességében jelentős mennyiségű adatsomagot továbbítanak a megtámadni kívánt számítógép felé, amely egy idő után képtelen feldolgozni a nagy mennyiségű információt és végül összeomlik.

A klasszikus online vandalizmus másik ága szintén a fentiekben említett weboldalak ellen irányul, azonban a cél nem merül ki pusztán a szolgáltatás akadályoztatásában, megbénításában, hanem inkább a honlapon található információk megváltoztatása, adatsorok beszúrása a cél. Ez a fajta visszaélés a közelmúltban Magyarországon is megjelent, a különböző állami szervek honlapjainak átírásával.⁴³

A fenti cselekményeket egyértelműen bűncselekményként értékeli az Európa Tanács számítástechnikai bűnözésről szóló egyezménye (ún. Budapesti Egyezmény)⁴⁴ és a hazai ratifikáció miatt a magyar Btk. is, attól függetlenül, hogy ezen akciók gyakran összefonódnak a hacktivizmus politikai/ideológiai indíttatású mozgalmával, amiknek társadalomkritikai szempontból akár jelentős üzenetük is lehet.⁴⁵ Az online vandalizmus így a rongálás és a falfirkák, graffitik alternatívájaként van jelen napjainkban az internet világában.

Visszatérve a WILLIAMS által felvázoltakra, az internetes vandalizmus fentiektől eltérő ága a virtuális közösségek tagjai által egymás sérelmére elkövetett cselekményekben ölt testet. A háromdimenziós kibervilágban a másik birtokában lévő virtuális tárgyak pl. emléktárgyak, lakóházak elpusztítása minősülhet például így.⁴⁶ A személyes tárgyak elpusztításával lelki sérüléseket is szenvedhetnek az avatarok tulajdonosai. A hasonló akciók leginkább azon virtuális közösségeket érinthetik, ahol a felhasználóknak lehetőségük van saját készítésű virtuális tárgyak létrehozására. Számos virtuális világot szimuláló szoftver (pl. Second Life) felhasználói szerződése szerint az ilyen felhasználó által létrehozott tartalommal (ún. user-

⁴⁰ Williams, Matthew: Understanding King Punisher and His Order: Vandalism in an Online Community – Motives Meanings and Possible Solutions. In: Internet Journal of Criminology 2004. pp. 1-2.

⁴¹ Gyányi, Sándor: DDoS támadások és az ellenük való védekezés. In: Hadmérnök, Robothadviselés 7. tudományos szakmai konferencia 2007. november 27., Különszám. http://www.zmne.hu/hadmernok/kulonszamok/robothadviseles7/gyanyi_rw7.html [2013.05.11.]

⁴² <http://hu.spam.wikia.com/wiki/Botnet> [2013.05.11.]

⁴³ Dajkó, Pál: Anonymous-támadás a magyar alkotmánybíróság honlapja ellen. http://itcafe.hu/hir/anonymous_tamadas_alkotmany.html [2013.04.23.]

⁴⁴ CETS No. 185 – 23.XI.2001., Magyarország kihirdette a 2004. évi LXXIX törvényt

⁴⁵ http://infoter.blog.hu/2012/08/06/novekvo_hacktivizmus [2013.04.23.]

⁴⁶ Williams, Matthew: Understanding King Punisher and His Order. pp. 10-18.

generated content) kapcsolatban a létrehozó játékost illetik meg a szerzői jogosultságok.⁴⁷ Nem csoda, hogy a közösségek tagjai általában szorosan kötődnek avatárjukhoz, az általa birtokolt tárgyakhoz, azokat teljes mértékben sajátjuknak tekintik.

A magam részéről a tárgyak jogtalan elpusztítását inkább sorolnám a virtuális vagyon elleni visszaélések körébe természetükből adódóan.

BOELLSTORFF megkülönbözteti a virtuális közösségben létrejövő vandalizmuson belül az úgy nevezett griefinget, amely szerinte olyan szándékos cselekedet, amely másokat zavar, és amit az elkövető valamiért kifejezetten élvez.⁴⁸

A griefinget az különbözteti meg a személy elleni visszaélésektől, hogy azok nem feltétlenül sorolhatóak be valamilyen büntetőjogilag tényállásszerű cselekménybe és nem irányulnak mindig konkrét személyek ellen. A griefer (a griefinget elkövető személy) a játékban rejlő, elvileg szabályos lehetőségeket használja ki mások öncélú idegesítésére. Ilyen magatartások közé sorolhatjuk pl. más, gyengébb játékos avatárjának folyamatos, feléledés utáni megölését (*corpse camping*), továbbá csapattársak indokolatlan hátbatámadását (*friendly fire*), szörnyek mások előli öncélú leölését és így fejlődésük hátráltatását (*kill stealing*), a játék közös chat ablakában értelmetlen mondatok gyors egymás utáni ismételtetését (*flooding*), más játékos útjának szándékos elállítását és hasonlókat. Közös a fenti cselekményekben, hogy azok célja a többi felhasználó idegesítése, ez által a játékelmény csökkentése. A legtöbb virtuális közösség üzemeltetői szigorúan lépnek fel a grieferek ellen, mivel azok közvetlenül a felhasználókat zavarják, és így akár a szoftver piaci szereplését is negatívan befolyásolhatják. A többi játékost zavaró avatárak tulajdonosai általában elsősre figyelmeztetésben részesülnek, majd újabb visszaélések esetén részleges vagy örökös kitiltásra is kerülhetnek a közösségből.

Szabályozási lehetőségek

Az online közösségek szabályozásának lehetőségére általában két szinten kerül sor. Az első az önszabályozás, a másik pedig a formális, külső kontroll szintje. A virtuális közösségek önszabályozási mechanizmusai az esetek döntő többségében elégségesnek bizonyulnak, és csak legvégső esetben van szükség külső beavatkozásra, így ezen a területen is maradéktalanul érvényesülni látszik a büntetőjog ultima ratio jellege.

A fentieket nagyon jól szemlélteti a Mr. Bungle ügy is, amelyben felesleges lett volna bűnügyi útra terelni a problémát, hiszen a játék szabályzata (ennek legtöbbször a szoftverhez mellékelt licenc-szerződést kell tekinteni) elégséges megoldást nyújtott a felmerült feszültség kezelésére. Minden egyes online szerepjáték licenc-szerződésében található olyan rész, amely a játékosok közötti, illetve a játékos és a programozott környezet közötti kapcsolatokat szabályozza. Ezekben a szerződésekben kerülnek kikötésre azok a szabályok, amelyek általánosan szabályozzák egy online közösség tagjaival szemben támasztott elvárható normákat. Ilyen például a csaló-programok és hackek használatának tiltása, más játékosok zaklatásának tiltása, vagy épp a virtuális tárgyakkal való kereskedelem szabályai. A rend fenntartásáért az adminisztrátorok felelnek. Ez a szabályozási módszer legtöbbször elég arra, hogy rendezni tudjuk a virtuális világokban felmerülő feszültségeket.

De mi történik akkor, ha ezek a szabályok már nem képesek arra, hogy megvédjék a felhasználókat, hiszen a káros cselekmény túllép a játék keretein? Nem lenne nehéz a fizikai világ perspektíváit követő büntetőjogi szabályozást alkalmazni a virtuális valóságra sem, ha belátnánk, hogy sok tekintetben ugyanolyan szabályok uralkodnak mindegyik környezetben.

A gyakorlatban a virtuális valóságok formális kontrollja még gyerekecipőben jár, azonban több országban láthatunk már ilyen próbálkozásokat. Ilyen például a londoni székhelyű CEOP

⁴⁷ Ondrejka, Cory: Escaping the Gilded Cage. User Created Content and Building the Metaverse. In: New York Law School Law Review, Forthcoming. pp. 19-22. Online: <http://ssrn.com/abstract=538362> [2013.05.10.]

⁴⁸ Parti, Katalin: Actual Policing in Virtual Reality. p. 6.

(Child Exploitation and Online Protection Centre – Online Gyermekvédelmi Központ), amely többször vizsgálódott már virtuális terekben a gyermekekkel szembeni szexuális visszaélések elkövetőinek felderítése végett. A próbálkozás előremutató, azonban az egyelőre a virtuális visszaéléseknek csak egy területére koncentrál.⁴⁹ Ezen felül fontos megemlíteni, hogy a dél-koreai rendőrségnek immár évek óta működik virtuális bűnözéssel foglalkozó csoportja, melynek feladata, hogy az olyan bűncselekmények után nyomozzon, amelyek az online játékokkal kapcsolatosak. A csoport jelentése szerint a számítógépes bűncselekmények több mint a felét teszik már ki az országban olyan esetek, amelyeknek valamilyen szinten közük van az internetes játékokhoz.⁵⁰

Konklúzió

A cybertér és az általa létrehozott alternatív valóság sokaknak menekülést jelent hétköznapiakból, hogy aztán egyfajta boldog anarchiába csöppenjenek, ahol egy újfajta virtuális önképet alakítanak ki magukról. Az emberi találékonyság ilyen felfedezetlen területei hasznosnak bizonyulnak, hiszen nélkülük valószínűleg a technika fejlettsége és a kultúra sem tartana ott, ahol napjainkban tart. A legfontosabb kérdés, hogy milyen módon tolerálható ez a menekülés.

Mint láttuk a büntetőjogi felelősségre vonáshoz ezeken a területeken is csak végső megoldásként érdemes nyúlni. A közösségek önszabályozó mechanizmusai mellett, az egyes csatornák, weboldalak, vagy szoftverek adminisztrátorai gyorsan fel tudnak lépni a visszaéléseket elkövetők ellen, ami legtöbbször a legobjektívabb és legcélszerűbb megoldás. Ha azonban a devianciák túlmutatnak ezeken a kereteken, határozott külső fellépésre is szükség lehet. Érdemes tehát felfedezni és megérteni az emberi tevékenység ilyen területeit, emiatt pedig egyszerűen alkalmazható és érhető szabályokat kell alkotni. A visszaélések elkerülése és a hatékony fellépés érdekében pedig a hatóságok nemzeti és nemzetközi együttműködése és képzése kell, hogy a jövőben megvalósuljon.

⁴⁹ Ibid. p. 17.

⁵⁰ Ward, Mark: Does Virtual Crime Need a Real Justice? BBC News 2003.09.29. http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3138456.stm [2013.05.10.]